



MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ANDROID

Yosua Kabunggul¹, Dewi Pramita², Vera Mandailina³, Abdillah⁴, Mahsup⁵, Sirajuddin⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
¹kabunggulyosua@gmail.com, ²mitha_dhewi@yahoo.com, ³vrmadailina@gmail.com,
⁴abdillah.ummat@gmail.com, ⁵supyeka@gmail.com, ⁶sirajuddin.ekhy@yahoo.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 31-07-2020
Disetujui: 01-09-2020

Kata Kunci:

Pembelajaran Kooperatif;
Team Game Tournament;
Motivasi Belajar;
Hasil Belajar.

ABSTRAK

Abstrak: Rendahnya motivasi belajar siswa dalam menerima pelajaran yang ditandai dengan siswa pasif dalam proses pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang disampaikan dikelas sehingga menganggap pembelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tuornamen (TGT) berbantuan media *android* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 30% sedangkan rata-rata peningkatan motivasi belajar sebesar 38.12. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tuornamen* (TGT) berbantuan media *android* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jadi, model pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Abstract: *The low motivation of learning students in receiving lessons characterized by passive students in the learning process and less attention to the teacher's explanation of the material submitted in class so consider math learning is a boring lesson. Therefore, a learning model is needed that can keep students active and motivated in learning. The purpose of this study is to know the implementation of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) assisted by android media in improving student learning outcomes. This research is a class action study. The results of the data analysis showed that there was a 30% increase in learning completedness from cycle I to cycle II while the average increase in learning motivation was 38.12. So it can be concluded that the implementation of team games tournament (TGT) cooperative learning model assisted by android media can improve students' motivation and learning outcomes. Thus, this learning model can be used by teachers as one of the alternative learning models that can make students more active in the learning process of teaching.*

A. LATAR BELAKANG

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta menjaga ketertiban dunia yang berdasarkan pada perdamaian abadi dan keadilan sosial (UUD 1945). Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokrasi. Sehingga pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Habe & Ahiruddin, 2017).

Dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa sekarang dan masa mendatang, matematika sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan merupakan pondasi utama untuk

penguasaan dan penerapan teknologi, disamping ilmu pengetahuan yang lain (Mahsup, Abdillah, 2018), (Isnawan & Wicaksono, 2018). Oleh karenanya, upaya mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi harus disertai peningkatan mutu pendidikan matematika.

Penggunaan android dalam lingkungan perkantoran, pendidikan dan dalam bidang yang lain tentu sudah menjadi pemandangan yang tidak asing lagi (Zakiy, Muhammad, & Farida, 2018). Karena saat ini teknologi canggih semakin menguasai dan mengimbangi perkembangan zaman. Dengan bermunculnya teknologi yang canggih membuat produk-produk, seperti ponsel dan tablet semakin menarik minat konsumen untuk memiliki *gadget-gadget* tersebut (Prasetyo, Yektyastuti, Solihah, Ikhsan, & Sugiyarto, 2015), (Jumarlis, 2016), (Mandailina, Saddam, Ibrahim, & Syaharuddin, 2019). Terkadang para konsumen tidak memikirkan bahwa hal

tersebut merupakan kebutuhan primer atau kebutuhan sekunder atau bahkan merupakan kebutuhan tersier.

Dalam pemanfaatan *android* di bidang pendidikan, tentunya dapat menguntungkan semua pihak termasuk pengajar dan peserta didiknya (Negara, Syaharuddin, Kurniawati, Mandailina, & Santosa, 2019). *Android* kini populer karena mudah digunakan dan banyak aplikasi yang mendukung. Seperti halnya perangkat lain, selain untuk bermain dan berkomunikasi, perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *android* juga mampu menghadirkan sumber-sumber ilmu pengetahuan (Abdillah, Syaharuddin, Pramita, & Negara, 2018). Sekarang telah mulai banyak *developer* yang memulai mengembangkan bisnisnya untuk membuat aplikasi yang bertujuan untuk membantu para pelajar dalam tugasnya menuntut ilmu (Mandalina et al., 2019). Banyak aplikasi yang sudah dibuat dengan tujuan baik yaitu menghadirkan referensi yang dibutuhkan para pelajar tersebut atau bertujuan untuk membantu mengatur jadwal belajar untuk mereka. Jadi, di sini para pelajar (siswa) begitu diuntungkan dengan hadirnya *smartphone* dengan sistem operasi *android*. *Android* begitu populer pada kalangan anak-anak hingga kalangan dewasa (Dwiranata, Pramita, & Syaharuddin, 2019).

Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran matematika dikelas X SMK Negeri 1 Narmada pada tanggal 15 Oktober 2019 dengan guru mata pelajaran (Yuli Astuti, S.Pd) tentang permasalahan yang dihadapi siswa adalah rendahnya motivasi siswa dalam menerima pelajaran. Hal tersebut ditandai dengan siswa pasif dalam proses pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang disampaikan dikelas dan siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan. Model pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran dikelas oleh guru mata pelajaran matematika dikelas X SMK Negeri 1 Narmada adalah metode ceramah dan penugasan. Metode tersebut kurang variatif dan terkesan monoton, sehingga siswa bosan dan suasana kelas menjadi pasif, yang aktif hanya beberapa siswa saja.

Untuk menghindari hal tersebut perlu adanya solusi yang mendukung dengan penerapan dengan proses pembelajaran kooperatif. pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif, kreatif dan berlatih kemampuan bekerja sama serta kemandirian. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa dijadikan alternatif adalah model pembelajaran *team games tournamen* (TGT). Menurut Lestari & Yudhanegara (2015) model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan. Model pembelajaran pembelajaran TGT yang mudah diterapkan dan mengandung unsur permainan sehingga dapat mengakibatkan minat siswa pada pembelajaran matematika (Fuji, Uus, & Cucu, 2018). Salah satu kelebihan model pembelajaran TGT yaitu cara diskusi yang akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit (Zughoiriyah, Sulastri, & Tirtayani, 2015).

Menurut Istiqomah, yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Android diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 1 Narmada. Berdasarkan survey awal, dari informasi yang diperoleh peneliti dari guru bidang studi matematika disekolah tersebut bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap pelajaran matematika masih jauh tertinggal dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media android.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas yang dimana seorang peneliti terlihat aktif dalam tindakan pemecahan masalah (Wijaya Kusuma, 2010). Penelitian tindakan kelas adalah suatu percermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Prihantoro & Hidayat, 2019). Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan memperoleh data dalam bentuk kata, kalimat atau gambar sedangkan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan memperoleh berbentuk angka. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Narmada Kabupaten Lombok Barat. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dimaksud dirancang 2 siklus. Setiap siklus terdiri 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi atau refleksi.

Berdasarkan standar kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SMK Negeri 1 Narmada adalah 65% sebagai acuan yang digunakan oleh para peneliti pada siklus I jika seandainya pada siklus I tidak memenuhi KKM 65% maka peneliti beralih ke siklus II untuk mencapai KKM.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih muda dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar kerja siswa (LKS) 2 dua kali pertemuan. Masing-masing pertemuan terdiri dari 5 soal pilihan ganda

2. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa

Lembar Observasi merupakan instrumen peneliti yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamat menulis nomor-nomor kategori yang dinominan muncul pada lembar pengamatan. Kategori pengamatan aktivitas guru adalah sebagai berikut:

1. Membangkit minat dan motivasi
2. Memberikan apersepsi
3. Menyampaikan materi
4. Mengatur waktu dan kegiatan secara kelompok dan melihat situasi
5. Mendampingi siswa selama proses belajar berlangsung
6. Mengakhiri pembelajaran

Sedangkan kategori pengamatan aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

1. Antusias siswa dalam pembelajaran
2. Respon siswa dalam pembelajaran
3. Aktivitas siswa dalam diskusi.

Jika ada aktivitas teramati pada seorang siswa maka siswa tersebut diberi skor 1, jika tidak diberi skor 0. Skor aktivitas diperoleh dengan menjumlahkan skor yang didapat oleh siswa yang bersangkutan untuk setiap aktivitas. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa dengan menggunakan tes tulis. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila:

1. prestasi belajar siswa meningkat apabila terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari ketuntasan belajar siklus sebelumnya yang dilihat pada setiap akhir siklus. Proses belajar dikatakan tuntas secara klasikal apabila mencapai minimal 75% dari keseluruhan siswa.
2. Aktivitas siswa dikatakan meningkat, apabila terjadi peningkatan rata-rata skor dari rata-rata skor siklus sebelumnya dan ber kriteria aktif yang dilihat pada setiap siklusnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data tentang hasil evaluasi belajar siswa setelah dua kali pertemuan dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 Juni 2020 sesuai Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Hasil Evaluasi Pembelajaran Siswa Siklus I

No	Data Evaluasi Siswa	Jumlah
1	Jumlah siswa	34
2	Siswa yang mengikuti tes	20
3	Siswa yang tidak mengikuti tes	14
4	Siswa yang tuntas	10
5	Siswa yang tidak tuntas	10
6	Nilai tertinggi	100
7	Nilai terendah	20
9	Nilai rata-rata	40,88
10	Ketuntasan klasikal (%)	50,00 %

Dari Tabel 1 di atas dapat dilihat dari indikator penelitian belum tercapai karena presentasi ketuntasan belajar belum mencapai standar minimal 75% dan pengelolaan aktivitas belajar siswa dengan kategori cukup aktif. Hasil analisis secara rinci tentang data hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I, pada pertemuan siklus berikutnya akan diberi bimbingan dan perhatian khusus ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun hasil siklus II sesuai Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II

No	Data Evaluasi Siswa	Jumlah
1	Jumlah siswa	34
2	Siswa yang mengikuti tes	30
3	Siswa yang tidak mengikuti tes	4
4	Siswa yang tuntas	24
5	Siswa yang tidak tuntas	6
6	Nilai tertinggi	100
7	Nilai terendah	50
9	Nilai rata-rata	79
10	Ketuntasan klasikal (%)	80 %

Pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama siswa masih kurang aktif karena kendalanya siswa belum terlalu paham belajar dengan *android* dan pertemuan kedua siswa sudah mulai ada peningkatan dikategorikan cukup aktif karena sudah mulai paham cara belajar dengan *android*. Pada saat mengevaluasi hasil belajar siswa ternyata masih ada kendalanya yaitu jaringan internet yang tidak stabil sehingga banyak siswa yang tidak mengikuti evaluasi dengan sebanyak 14 orang siswa dikarenakan tidak memiliki paket data internet dampak dari pandemi *covid-19* sehingga orang tua siswa tidak sanggup membelikannya.

Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama dan kedua siswa sudah aktif karena siswa sudah mulai tertarik dan memahami cara belajar dengan *android*. Pada saat guru mengevaluasi hasil belajar siswa sudah ada peningkatan dengan nilai rata-rata 79% dengan ketuntasan klasikal 80% dari pada hasil evaluasi siklus I dengan nilai rata-rata 40,88% dengan ketuntasan klasikal 50%.

Berdasarkan uraian diatas, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) berbantu media *android* dapat mendukung hasil belajar siswa kelas X BDP SMK Negeri 1 Narmada di Desa Peresak Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournamen* (TGT) berbantuan media *android* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pokok trigonometri, yang hal ini terlihat dari nilai rata-rata 40,88 dengan ketuntasan klasikal 50% siklus I dan siklus II nilai rata-rata 79,00 dengan ketuntasan klasikal 80%.

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan oleh penulis: (1) diharapkan kepada para guru agar lebih memperhatikan metode pembelajaran yang digunakan kepada siswa, karna hal itu sangat berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa; (2) bagi guru matematika SMK Negeri 1 Narmada diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) berbantu media *android* di kelas X BDP dan menerapkan pada pokok bahasan yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, Syaharuddin, Pramita, D., & Negara, H. R. P. (2018). Peningkatan Global Media and Information Literacy Professional Network (GMILPN) MGMP Matematika di NTB. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 1(1), 1–9.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Fuji, R. A., Uus, M., & Cucu, L. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 4, pp. 113–119.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Isnawan, M. G., & Wicaksono, A. B. (2018). Model Desain Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.31002/ijome.v1i1.935>
- Jumalis, M. (2016). Implementasi Algoritma LCM pada Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 107–114.
- Mahsup, Abdillah, S. (2018). Peningkatan Penguasaan Konsep Lingkaran Dengan Metode Penemuan Bagi Mahasiswa. *Paedagogia*, 9(2), 91–96.
- Mandailina, V., Saddam, S., Ibrahim, M., & Syaharuddin, S. (2019). UTAUT: Analysis of Usage Level of Android Applications as Learning Media in Indonesian Educational Institutions. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(3), 16. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v2i3.2080>
- Mandalina, V., Syaharuddin, Firdaus, M., Abdillah, Pramita, D., & Negara, H. R. P. (2019). Math mobile learning app as an interactive multimedia learning mathematics. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 2548–2550.
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.887>
- Prasetyo, Y. D., Yektyastuti, R., Solihah, M., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Aandroid Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, (November), 252–258.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Wijaya Kusuma, D. D. (2010). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. In *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (p. 24).
- Zakiy, M. A. Z., Muhammad, S., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education*, 1(2), 87–96.
- Zughoiriyah, B., Sulastrri, N. M., & Tirtayani, L. A. (2015). Penerapan Team games Tournamen Berbantuan Media Kartu Domino Untuk meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *E-Journal PG Paud Universitas Pendidikan Ganesha*.